

电子游戏玩家的直觉类思维方式研究

董柔池

(北京师范大学艺术与传媒学院 100008)

[摘要]本研究主要研究的是FPS类和MOBA类电子游戏玩家的直觉类思维方式惯性体现。根据前人的理论将直觉思维划分为情感性、整体性和推论性。情感直觉是基于感知的,较为感性的一种直觉。整体直觉以完形的,非分析的方式整合各种信息来源。推论直觉基于先前已经自动化的分析过程,体现在过去的经历和经验。

[关键词]电子游戏;电子竞技;直觉性思维;思维方式

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2020.05.1128

现在在年轻群体甚至各年龄段群体中,电子游戏的比重越来越高,并且随着电子竞技的发展,电子游戏并不局限于娱乐,更多是玩家在游戏规则中体现的玩法与其背后的思维方式,我认为对于在多人竞技类游戏游戏中的即时性、直觉性思维方式是值得研究的方面。在本次研究中,采用了问卷调查的形式,对200多名游戏玩家进行游戏类型分组以及按照情感直觉、整体直觉、推论直觉三个维度进行分数评估,目的是调查各游戏类型玩家体现的惯用思维方式的差别。

在电子游戏尤其是多人竞技类网络游戏中,即时性和策略性特征较为明显,要求玩家在应对当时的状况进行反应和博弈,而直觉思维是体现比较明显的一种思维方式。并且偏向感性、偏向大局以及根据经验做出快速反应的几种思维方式因人而异,我认为这与游戏类型与机制的导向性有一定的关系。

游戏机制,即游戏的基本框架构成和运行规则。游戏机制是游戏核心部分的规则、流程以及数据。在游戏设计中,游戏机制居于核心地位。^[1]它是游戏终的世界的运行规则,使得其中的参与者按照一定的规范进行行动,并决定着玩家的行动在游戏中产生的效果。

荣格(1971)^[2]将直觉描述为一种无意识的主要感知方式。他认为直觉个体是以整体方式处理信息,而不是那些以处理外部感官体验为基础的人。哈蒙德(1996)^[3]也将直觉判断视为整体过程的结果,将直觉与感知进行了比较。Brunswick(1956)^[4]将感知描述为多种视觉线索的整合,Hammond也认为直觉是基于环境中各种信息线索的整体整合。根据无意识思想理论,这些整体判断可能在某些情况下优于分析判断,因为整体处理过程不受工作内存对处理分析模式能力限制的限制。(Dijksterhuis和Nordgren,2006)^[5]

相反,推论直觉对应于基于自动分析的直观判断。Westcott(1968)^[6]将直觉处理描述为“直觉飞跃”,认为这是以分析的结果,该处理在实践中已自动实现。当Westcott的参与者可以预测几乎没有线索的模式中的模式时,被认为是直觉的。也就是说,在这里直觉被定义为在缺乏完整信息的情况下的准确判断。这种直觉是推论性的,是专家判断的特征。当在“良好”的环境中获得经验时,决策的直觉是最准确的,这种环境可以提供有关判断准确性的清晰,即时的反馈(Hogarth,2001)^[7]。一旦建立了专门知识,推论直觉就可以被认为是高度可靠的。

Bastick(1982)^[8]认为直觉是判断中的确定或自信,无论对直觉信念有任何明确、理性的支持。Epstein(1994)^[9]的理论观点也假设内隐的,直觉性系统参与了情感加工,而外显的,分析性系统则没有。神经科学证据表明,情绪加工对决策具有至关重要的影响(Bechara,Damasio和Damasio,2000)^[10]。

在设计问卷中,将答题者根据多人竞技类游戏类别分为以下3组:1组:只接触过fps类游戏或游戏生涯以fps类为主;2组:只接触过moba类游戏或游戏生涯以moba类为主;3组:moba类游戏时长相似。

本次采用5维量表,选项为非常不符、比较不符、无法判断、比较符合、非常符合5个程度,情感、整体、推论直觉每个维度设置5道问题以降低答题者理解偏差造成的失误度,对思维的影响程度的评判,以及游戏时长、年龄、性别等因素。

按照情感直觉(对应问题1、3、8、9、10、13)、整体直觉(4、6、11、13、14、15)、推论直觉(2、5、7、8、11、12)三个维度的等量问题设计,分别对应旋转成份矩阵中的成分1、2、3。

本次问卷共收集204个样本,样本条件为在fps和moba中至少一类游戏时间在一年以上的玩家。其中有效数据204,只接触过fps类游戏或游戏生涯以fps类为主的玩家有74人,占总样本36.3%,只接触过moba类游戏或游戏生涯以moba类为主的玩家有39人,占总样本19.1%,fps和moba类游戏时长相似的玩家有91人,占44.6%。其中女性玩家为87人,占总样本42.6%,男性玩家为117人,占总样本57.4%。玩家接触电子游戏时长的频率统计如表2所示。玩家年龄分组频率统计如表3所示,问卷参与者年龄主要集中在30岁以下的年轻群体。第18题是与维度量表分离而单独独立的问题,目的考察游戏类型与机制对于玩家思维的影响程度,15.05%的玩家没有影响,61.66%超过半数的玩家或多或少地受到影响。

根据KMO和Bartlett的检验结果,KMO值为0.789,接近于1,同时Bartlett球形度检验中的Sig值为0.000,小于显著水平0.05。量表的信度分析中Cronbach's Alpha值为0.787,大于0.7,具有一定的可信度。FPS组(1)相对于MOBA组(2)情感直觉维度得分均值更高,MOBA组(2)相对于FPS组(1)整体直觉维度得分均值更高。

基于概念在游戏中的体验和理解以及研究结果,fps玩家的情感直觉更明显,moba玩家的整体直觉更明显,两种类型的游戏玩家均在或多或少的程度上体现推论直觉。

参考文献

- [1] Ernest W. Adams (美) 亚当斯, Joris Dormans (美) 多尔芒,《游戏机制-高级游戏设计技术》,ISBN7115340498,2014.
- [2] Jung, C. G. Psychological types. Princeton, NJ: University of Princeton Press, 1971.
- [3] Hammond, K. R. Human judgment and social policy. Irreducible uncertainty, inevitable error, unavoidable injustice. New York, NY: Oxford University Press, 1996.
- [4] Brunswick, E. Perception and the representative design of psychological experiments (2nd ed.). Berkeley: University of California Press, 1956.
- [5] Dijksterhuis, A. & Nordgren, L. F. A theory of unconscious thought. Perspectives on Psychological Science, 1, p95-109, 2006.
- [6] Westcott, M. R. Toward a contemporary psychology of intuition: A historical, theoretical, and empirical inquiry. New York, NY: Holt, Rinehart & Winston, 1968.
- [7] Hogarth, R. M. Educating intuition. Chicago, IL: University of Chicago Press, 2001.
- [8] Bastick, T. Intuition: How we think and act. New York, NY: Wiley, 1982.
- [9] zEpstein, S. Integration of the cognitive and psychodynamic unconscious. American Psychologist, 49, p709-724, 1994.
- [10] Bechara, A., Damasio, H., & Damasio, A. R. Emotion, decision making and the orbitofrontal cortex. Cerebral Cortex, 10, 295-307, 2000.

小学教师如何做好与学生做好沟通交流

朱璇 严红莉

(陕西省咸阳市三原县鲁桥镇孟店小学 陕西 咸阳 713800)

[摘要]成功的教育取决于多方面的因素,其中一个重要的因素是师生之间的有效良性的沟通,尤其是班主任与学生之间的沟通。基于此,本文对小学班主任与学生有效沟通的重要性以及提升小学教师与学生沟通交流的措施进行了分析。

[关键词]小学;班主任;班级管理;学生;沟通

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2020.05.1129

1 小学班主任与学生有效沟通的重要性

1.1 落实教育计划,提升教学品质

小学班主任与学生有效沟通最直接和突出的价值就在于落实教育计划并提升教学品质。基于有效沟通的班级管理能够最大限度避免班主任戴着有色眼镜看学生。借助沟通得到的结果,班主任能够更加全面详尽地了解并掌握学生在智力发育、个性成长等方面的特性,发现学生在学习生活过程中的优势和不足。在此基础上,班主任就能对学生多一分理解,从而选择更为学生所接受的教育方式做好引导工作。而学生也能通过有效沟通对班主任坦诚以待,以更高的认同度接受班主任的教育帮助。显然,这对班主任和学生双方建立互信原则、形成互谅机制大有帮助。而在这种更加和谐愉快的师生沟通氛围里,不仅知识的传授更加顺畅融洽,而且既定的学校教育战略落实也水到渠成、顺理成章。

1.2 立德树人,培养学生良好品格

在人生道路的起步阶段,小学教学决定了学生接受正规学校教育的起点水平。受到极为有限的社会经验及人生阅历的限制,小学生受环境影响程度远远大于中学和大学。可以说,小学校园和班级的环境氛围对小学生个性品质的形成具有接近于

雕刻塑形的决定性作用。

而在这其中,班主任更如同学生的第二家长,在与学生的沟通过程中实现着言传身教的教育目标。有效沟通的师生关系有助于学生从一开始就形成相对健康、正向的品格养成机制。即便学生天性中存在缺陷,借助沟通的引导与纠正,刚刚萌芽的缺陷也能逐步得以弥补。反之,如果长期处于低效甚至无效沟通的矛盾冲突状态,学生则会深受不被理解的苦恼所困。久而久之,原本应当被宣泄的负面情绪无法对外释放,只能转向内部消化。而小学生匮乏的知识与能力积累难以正确应对,不良心理堆积的后果就是对健康个性品格的腐蚀。长此以往,学生亚健康的心态或许会被压抑为病态。这不仅严重违背素质教育立德树人的初衷,也会埋下思想观念甚至意识形态的隐患。

2 提升小学教师与学生沟通交流的措施

子曰:“中人以上,可以语上也;中人以下,不可以语上也。”与中等智力以上的人可以谈论高深的学问,但与中等智力以下者就不必了。大教育家孔子将人的智力分等级的做法如今看来略不合时宜,但其能够明晰谈话对象智力水平的本事着实令人钦佩。这固然缘于孔圣人知人善任的大智慧,却也在于作为三千弟子师长者高超的沟通技巧。因为善于沟通,孔子才能了解并掌握学生的智力水平,同时因人